Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050104 **Nombre:** Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos

Créditos: 6,00 **ECTS Curso:** 1 **Semestre:** 1

Módulo: ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS

Materia: EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

Organización del módulo

ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PROYECTOS DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS	6,00	Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos	6,00	3/2
EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN	12,00	Legislación digital	6,00	2/2
		Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

No se contemplan requisitos previos para cursar esta asignatura

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R1	Diseñar una empresa (imaginaria) del sector de la animación y/o videojuego, en equipo, donde se apliquen los elementos básicos trabajados en la asignatura y la defienden en una en una exposición oral.
R2	Realizar propuestas de posibles opciones de autoempleo, teniendo en cuenta las condiciones vistas en la asignatura.
R3	Utilizar con propiedad el vocabulario específico legal que afecta al ámbito de la animación y los videojuegos.

Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.				x
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.				x
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.			x	
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.				x

GENERALES		Ponderación			
		1	2	3	4
G5	Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.			x	

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4

E25	Proponer estrategias de obtención de recursos económicos en proyectos de animación y videojuegos.			x	
E26	Aplicar a casos reales o figurados la legislación específica que afecta a la animación y videojuegos (producción, distribución, propiedad intelectual, licencias de uso...).	x			
E27	Diseñar el proceso de organización empresarial en cada una de las fases de creación de un videojuego/animación.				x
E28	Desarrollar proyectos en los que se contemplen posibles propuestas de negocio debidamente justificadas en el ámbito de la animación y los videojuegos.				x

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	50,00%	Pruebas escritas
	10,00%	Pruebas orales
	40,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:
Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 Clase magistral participativa

M5 Estudio de casos

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R1, R2, R3	30,00	1,20
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5	R1, R2	30,00	1,20
TOTAL		**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...		40,00	1,60
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.		50,00	2,00
TOTAL		**90,00**	**3,60**

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Capacidades transversales	Búsquedas de Google. Presentación efectiva. Negociación básica. Marca personal y posicionamiento. Comportamiento humano y teoría de la decisión. Excel básico.
Modelos de negocio	Identificación de los participantes clave. Comprensión del mercado. Lean canvas. Buyer Persona. Costes. Propuesta de valor. Ingresos. Producción. Ventas Innovación.
Emprendimiento	El trabajo por cuenta propia. Oportunidades y Riesgos. El camino hacia el lanzamiento, idea, equipo y financiación.
Organización empresarial y management	Introducción a la organización empresarial. Modelos de análisis: DAFO, Porter, Boston Consulting Group. Las áreas de la empresa.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Capacidades transversales	9,00	18,00
Modelos de negocio	11,00	22,00
Emprendimiento	4,00	8,00
Organización empresarial y management	6,00	12,00

Referencias

Bibliografía Básica:

·Jerry Weissman. (2008) Presenting to win.Financial Times Prentice Hall
·Karen Kang. (2020) Branding Pays. Branding Pays Media
·Jim Thomas.(2007) Negociar para ganar. Gestión 2000
·Daniel Kahneman.(2013) Pensar rápido pensar despacio. Debolsillo
·Alexander Osterwalder. (2011). Generación de modelos de negocios.
·Alexander Osterwalder. (2015 Diseñando la propuesta de valor:Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando . Ediciones Deusto
·Chip Heath & Dan Heath (2010) ??Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die. Random House Trade Paperbacks
·Kotler, P., Burton, S., Deans, K., Brown, L., y Armstrong, G. (2015). *Marketing*. Pearson Higher Education AU.
·Porter, M. E. (2008). The five competitive forces that shape strategy. *Harvard business review*, *86*(1), 25-40.
·Joost Van Dreunen (2020) ONE UP. Creativity, Competition and the Global Business of Video Games. Columbia Business School

Lecturas complementarias recomendadas:

• Suarez Sanchez-Ocaña (2011). Desnudando a Google. Deusto
• Ariño, M.A. y Maella. P (2011). Iceberg a la vista. Empresa activa
• Johnson, S. (2007). Quien se ha llevado mi queso. Empresa Activa
• Elliot J. (2010). El camino de Steve Jobs. Aguilar.
• Goldratt, E .(1993). La meta. Un proceso de mejora continua. Díaz de Santos.
• Brant R.L Un Click. Jeff Bezos y el auge de amazon.com. Gestión 2000.
• Nueno P. (2011). Cartas a un joven emprendedor
• Puchol, L. (2005). El libro del emprendedor. Díaz de Santos.4ª edición.
• Tries de Bes, F. (2007). El libro negro del emprendedor. Empresa Activa. 3ª edición